

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE a.s. 2019/ 2020

Classe: **3[^] media** Disciplina: Scienze motorie

Docente: Melloni Carolina

numero ore settimanali: 2

METODOLOGIE

<input type="checkbox"/> Lezione frontale <i>(presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperative learning <i>(lavoro collettivo guidato o autonomo)</i>
<input type="checkbox"/> Lezione interattiva <i>(discussioni sui libri o a tema, interrogazioni collettive)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Problem solving <i>(definizione collettiva)</i>
<input type="checkbox"/> Lezione multimediale <i>(utilizzo dell'Aula TEAL, di PPT, di audio video)</i>	<input type="checkbox"/> Attività di laboratorio <i>(esperienza individuale o di gruppo)</i>
<input type="checkbox"/> Lezione/applicazione	<input type="checkbox"/> Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento
<input type="checkbox"/> Lettura e analisi diretta dei testi	<input type="checkbox"/> Flipped classroom
<input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni pratiche	<input type="checkbox"/> Spaced learning
<input type="checkbox"/> Debate	<input type="checkbox"/> Altro _____

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI

<input type="checkbox"/> Libri di testo	<input type="checkbox"/> iPad/tablet	<input type="checkbox"/> Cineforum
<input type="checkbox"/> Altri libri	<input type="checkbox"/> Aula TEAL	<input type="checkbox"/> Mostre
<input type="checkbox"/> Dispense, schemi	<input type="checkbox"/> Computer	<input type="checkbox"/> Visite guidate
<input type="checkbox"/> Biblioteca	<input type="checkbox"/> Laboratorio di _____	<input checked="" type="checkbox"/> Altro palestra, impianti sportivi _____

TIPOLOGIA E NUMERO DI VERIFICHE

		1°periodo	2°periodo	Numero previsto
<input type="checkbox"/> Analisi del testo	<input type="checkbox"/> Test strutturato			Interrogazioni
<input type="checkbox"/> Saggio breve	<input type="checkbox"/> Risoluzione di problemi			Simulazioni
<input type="checkbox"/> Articolo di giornale	<input checked="" type="checkbox"/> Prova pratica			Prove scritte
<input type="checkbox"/> Tema - relazione	<input type="checkbox"/> Interrogazione			Test (di varia tipologia)
<input type="checkbox"/> Test a risposta aperta	<input type="checkbox"/> Simulazione colloquio			Prove grafiche
<input type="checkbox"/> Debate	<input type="checkbox"/> Altro	3	3	Prove pratiche

CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto. La valutazione terrà comunque conto di:

<input checked="" type="checkbox"/> Comportamento	<input type="checkbox"/> Rispetto dei tempi di consegna
<input checked="" type="checkbox"/> Partecipazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello individuale di acquisizione di conoscenze
<input checked="" type="checkbox"/> Frequenza	<input checked="" type="checkbox"/> Livello individuale di acquisizione di abilità
	<input checked="" type="checkbox"/> Livello individuale di acquisizione di competenze
<input checked="" type="checkbox"/> Impegno	<input checked="" type="checkbox"/> Progressi compiuti rispetto al livello di partenza
<input checked="" type="checkbox"/> Interesse	<input checked="" type="checkbox"/> Altro: portare sempre materiale necessario per svolgere l'attività

ATTIVITÀ DI RECUPERO PREVISTE

- Recupero in itinere e studio individuale
- Sportello
- Corsi di recupero a fine quadrimestre organizzati dalla scuola

ATTIVITÀ PREVISTE PER LA VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

- Approfondimenti tematici e test a difficoltà progressiva
- Partecipazione a concorsi e/o mostre
- Partecipazione ai Giochi matematici - Giochi Sportivi Studenteschi -

Altro _____

UNITÀ DI APPRENDIMENTO concordate nei Consigli di classe

Il Consiglio di Classe stabilisce i seguenti lavori da sviluppare e/o approfondire insieme ad altre discipline (progetti, lavori multimediali, visite didattiche, ecc):

Orienteering

COMPETENZE GENERALI

(La programmazione mette in evidenza, per ogni competenza prevista, le conoscenze e le abilità che si ritengono essenziali per la classe, in accordo con le indicazioni nazionali.)

1: Gestire gli spazi e il materiale sportivo della scuola. Agire in maniera responsabile e autonoma. Risolvere i problemi organizzativi.

2: Cooperare e sapersi relazionare. Progettare e comunicare.

3: Conoscere le regole e arbitraggio degli sport praticati.

MODULO DI APPRENDIMENTO 1

COMPETENZE	ABILITÀ (indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di materiali e strumenti).	CONOSCENZE (contenuti del programma)	tempi
Consapevolezza del proprio corpo durante il movimento	Sapersi muovere negli spazi aperti e chiusi.	Conoscere le proprie capacità e potenzialità attraverso la pratica degli sport.	Ottobre
Rugby	Conoscere i fondamentali di gioco ed applicarli durante il gioco. Collaborare con i compagni per la realizzazione della partita.	Fondamentali: passaggio dietro, placcaggio, meta. Trasferire quanto appreso dai giochi pre- sportivi sul rugby alla partita completa. Sostenere e applicare in diverse situazioni i valori del fair play.	6 ore
Nuoto	Essere consapevoli del rapporto tra il corpo e l'acqua: acquaticità. Possedere abilità natatorie di base. Conoscere le norme di sicurezza in acqua.	Progressione didattica dei vari stili di nuoto. Regole della pallanuoto. Accenni sul salvamento: trasporto.	Novembre 8 ore
Miglioramento e potenziamento delle capacità coordinative	Saper muovere le proprie parti del corpo in relazione con gli altri o con attrezzi sportivi.	Esercitazioni sui gesti motori fondamentali per i giochi di squadra: pallavolo, calcio, basket. Sport individuali: racchettoni, atletica.	Dicembre Gennaio

<p>Miglioramento e potenziamento delle capacità condizionali</p>	<p>Comprendere come adattare le capacità condizionali in base alle richieste.</p> <p>Aggiustamenti delle capacità condizionali nelle azioni specifiche di uno sport.</p>	<p>Rinforzo della resistenza, mobilità articolare e della forza attraverso la pratica degli sport</p>	<p>Febbraio</p>
<p>Orienteering</p>	<p>Leggere ed orientarsi velocemente con la mappa. Orientamento spaziale e temporale.</p>	<p>Spostarsi da un punto all'altro grazie alla lettura della mappa. Prima spostamenti in ambienti piccoli e conosciuti poi spazi più grandi.</p> <p>Uscita prevista presso i Giardini Margherita.</p>	<p>Marzo/ Aprile</p>
<p>Strategia e tattica</p>	<p>Cercare di risolvere i problemi. Ricercare la migliore situazione per il raggiungimento dei propri obiettivi.</p>	<p>Sport di squadra. Partecipazione alle Miniolimpiadi.</p>	<p>Maggio</p>

GRIGLIA DI VALUTAZIONE SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

	Conoscenze	Competenze	Abilità	Interesse
5	Si esprime a livello motorio in modo improprio e non memorizza in maniera corretta il linguaggio tecnico sportivo.	Non sa analizzare e valutare l'azione eseguita ed il suo esito. Anche guidato commette molti errori nell'impostare il proprio schema di azione.	Progetta le sequenze motorie in maniera parziale ed imprecisa. Comprende in modo frammentario regole e tecniche.	Dimostra un interesse parziale. Svolge solo le attività di maggior interesse. Dimentica sempre il materiale: scarpe pulite, maglietta di ricambio, pantaloni comodi.
6	Memorizza, seleziona, utilizza le modalità esecutive richieste.	Sa valutare ed applicare in modo sufficiente ed autonomo le sequenze motorie.	Coglie il significato di regole e tecniche in maniera sufficiente relazionandosi nello spazio e nel tempo. Ha dimostrato di saper gestire le proprie emozioni sia in caso di successo che insuccesso.	E' sufficientemente interessato. Dimentica qualche volta il materiale necessario a svolgere l'attività.
7-8	Le modalità esecutive dimostrando una buona adattabilità alle sequenze motorie. Ha appreso la terminologia tecnico-sportiva.	Sa adattarsi a situazioni motorie che cambiano, assumendo più ruoli e affrontando in maniera corretta nuovi impegni. Aiuta i compagni in difficoltà e manifesta i principi del fair play.	Sa gestire autonomamente situazioni complesse e sa comprendere e memorizzare in maniera corretta regole e tecniche. Ha acquisito buone capacità coordinative ed espressive. Inizia a capire l'utilizzo di strategie e tattiche per raggiungere l'obiettivo del gioco.	Si dimostra particolarmente interessato e segue con attenzione. Dimentica raramente di portare il materiale.
9-10	Sa in maniera approfondita ed autonoma memorizzare, selezionare ed utilizzare con	Applica in modo autonomo e corretto le conoscenze motorie acquisite, affronta criticamente e con	Conduce con padronanza sia l'elaborazione concettuale che l'esperienza motoria,	Si dimostra particolarmente interessato e apporta contributi personali alla lezione.

	corretto linguaggio tecnico – sportivo le modalità esecutive delle azioni motorie.	sicurezza nuovi problemi ricercando con creatività soluzioni alternative.	progettando in modo autonomo e rapido le soluzioni tecnico tattiche più adatte alla situazione.	Ha sempre con sé il materiale per fare attività.
--	--	---	---	--

NOTE ed OSSERVAZIONI: _____

Prof.ssa Carolina Melloni